



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Sinematografi

Menurut Brown (2016) sinematografi adalah sebuah proses menggabungkan segala bentuk sub teks, gagasan, tulisan, segala macam bentuk komunikasi nonverbal menjadi suatu visual yang memiliki kedalaman makna. Ia juga menambahkan bahwa visual sangat berpengaruh untuk penonton dalam memahami cerita (hlm. 2). Menurut Wheeler (2006) tugas utama seorang *Director of Photography* (DP) adalah memvisualisasikan *mood* yang ada dalam skenario ke dalam film dengan bantuan pencahayaan. Interpretasi skenario dan visi sutradara merupakan hal yang sangat penting saat masa praproduksi berlangsung serta membahas kesepakatan *mood* dan *look* film yang ingin dicapai (hlm.3-4).

Menurut Lancaster (2019) tugas pertama yang harus dilakukan seorang DP adalah membaca lalu menganalisis skenario. Setelah itu DP harus memahami emosi dan kebutuhan dramatik apa yang ingin disampaikan melalui visual nantinya. Setelah itu, DP menganalisis *blocking* karakter pada suatu frame sehingga dapat ditentukan bagaimana komposisi, tata cahaya dan sebagainya sebelum hal-hal teknis pada kamera diputuskan (hlm. xvii). Ada tiga aspek yang harus dipahami oleh DP yaitu teknologi, teknik dan rasa (*taste*). Ketiga aspek ini saling berhubungan dari segi pemilihan peralatan, kemampuan yang dimiliki DP dan cara untuk mewujudkan visi sutradara (Hoser, 2018). Lewat sinematografi, banyak metode yang dapat diaplikasikan untuk menciptakan sub teks dan metafora secara

visual (Brown, 2016, hlm. 59). Ia juga menambahkan, sinematografi dapat menciptakan bahasa visual serta diklasifikasikan sebagai pencahayaan dan warna, lensa, pergerakan kamera, tekstur, *establishing*, *point of view*.

### **2.1.1. Tata Cahaya**

Menurut Malkiewicz (2012) untuk menghasilkan tata cahaya beserta tekstur dan bentuk, diperlukan kerja sama antara *director of photography* dan departemen artistik. kedua peran tersebut sangat penting karena posisi ruang sangat berpengaruh pada arah cahaya dan sudut. Beberapa bahan akan sangat berpengaruh dengan *exposure values*. Ia juga menambahkan pencahayaan dapat berpotensi untuk mengurangi bahkan menambah tugas dari departemen lain seperti *set*, kostum dan *make up*. Alton (2013) berpendapat bahwa ada dua jenis sumber pencahayaan yaitu alami (*natural*) dan buatan (*practical*). Tata cahaya alami (*natural*) biasanya berasal dari matahari, cahaya bulan, dan sebagainya. Pencahayaan buatan (*practical*) biasanya bersumber dari lampu, perapian, lentera, dan sebagainya (hlm. 31).

Pencahayaan mempunyai banyak fungsi dalam menciptakan *mood* dan *tone* suatu film, di antaranya dapat memberi dimensi pada subjek, tekstur, *exposure*, visual metafora dan separasi. Selain itu, tujuan pencahayaan adalah untuk membantu penyampaian sebuah cerita dan salah satu aspek yang paling fundamental untuk memberikan efek visual (Brown, 2016, hlm. 261). Ia juga menambahkan bahwa film-film yang mengandalkan tata cahaya sebagai penggambaran suatu metafora dalam medium bercerita memiliki keunggulan tersendiri. Menurut Landau (2014) latar depan (*foreground*) berperan penting untuk memberikan efek kedalaman atau *depth*. Ia menambahkan bahwa *backlight* dan *side*

*light* akan memberi kesan yang lebih pada latar depan (*foreground*). Selain itu, intensitas cahaya yang digunakan tidak perlu terlalu terang sehingga subjek utama tetap menjadi fokus utama (hlm. 66). Menurut Alton (2013) setiap bagian dari *foreground*, *middleground*, dan *background* harus memiliki intensitas pencahayaan yang berbeda untuk menciptakan ilusi kedalaman (hlm. 32).

Menurut Malkiwicz (2012) ada empat jenis sumber cahaya yaitu *tungsten*, *HMI*, *fluorescent* dan LED. Ada lima elemen pencahayaan yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan gambar yang tepat, yaitu warna cahaya, tingkat kecerahan, bentuk atau pola dan jenis pencahayaan apa (*hard* atau *soft*) (Box, 2010, hlm. 119). Ia juga menambahkan, secara teknis pencahayaan yang halus (*soft light*) dapat dipengaruhi oleh tiga hal. Pertama ukuran permukaan sumber cahaya, semakin lebar permukaan sumber cahaya (*diffusion frame*) maka bayangan yang dihasilkan semakin halus. Kedua, jarak sumber cahaya ke subjek. Ketiga, tingkat ketebalan bahan permukaan sumber cahaya, tebal permukaannya akan mempengaruhi intensitas sinar cahaya yang menembusnya. Bahan yang umum digunakan ada dua jenis yaitu poliester, kain sutera dan nilon, serta *silent diffusion*.

Menurut Brown (2016), pencahayaan yang keras (*hard light*) atau sering disebut *specular light* dapat menghasilkan bayangan yang jelas dan tajam. Secara teknis sumber cahaya ini dihasilkan dari sumber cahaya yang ukurannya kecil. Contohnya adalah cahaya matahari, secara teori tata surya matahari adalah bintang yang besar tetapi posisinya di langit termasuk objek yang berukuran kecil sehingga menghasilkan cahaya yang keras (hlm. 266). Thomson dan Bowen (2009) berpendapat bahwa mata manusia memiliki jangkauan yang sangat luas terhadap

eksposur cahaya yang ditangkap, tetapi tidak pada sensitivitas kamera. Oleh sebab itu, kontrol cahaya sangat penting agar tidak menghasilkan gambar yang *overexpose* dan *underexpose*. *Overexpose* adalah gambar yang dihasilkan terlalu terang dan ketika dalam kondisi kekurangan cahaya akan menghasilkan gambar yang *underexpose* (hlm. 80).

Menurut Hall (2015) pemilihan jenis dan tipe lampu serta sudut datangnya cahaya yang digunakan akan sangat mempengaruhi *mood* suatu film. Selain itu, *director of photography* juga harus peka terhadap kondisi cahaya di sekitarnya seperti arah datangnya matahari dan sebagainya. Ia juga menambahkan untuk menciptakan kedalaman pada suatu *shot* dapat menggunakan prinsip *Three point lighting* yaitu:

1. *Key Light*

*Key light* adalah sumber utama cahaya yang memberikan efek lebih detail bentuk terhadap objek serta kedalaman. Penempatan tata cahaya tersebut harus pada satu sisi agar menghasilkan satu bayangan yang akan menyeberangi objek.

2. *Fill Light*

*Fill light* adalah sumber cahaya yang berfungsi untuk mengurangi bayangan yang ditimbulkan oleh *key light*. Selain itu, sumber cahaya ini juga berfungsi untuk menyeimbangkan perbandingan cahaya terang dan gelap.

3. *Back Light*

*Back light* berfungsi sebagai cahaya yang memisahkan antara subjek dan latar belakang serta memberikan efek tiga dimensi pada gambar. Sumber cahaya ini ditempatkan di belakang subjek atau berseberangan tepat dengan *key light*.

Brown (2016) berpendapat bahwa kontrol gambar pada keseimbangan warna *mood* dan *tone* sangat penting dalam perubahan emosi karakter (hlm. 262). Ia juga menambahkan bahwa hal-hal penting yang perlu diperhatikan untuk menciptakan *mood* dan *tone* tertentu terdiri dari warna, *framing*, pemilihan lensa, *frame rate*, pergerakan kamera dan tata cahaya yang sesuai. Menurutnya, ada beberapa metode pencahayaan yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. *Ambient & Available Light*

*Ambient* dapat diartikan dalam dua arti, yaitu cahaya yang mengisi suatu ruangan atau berupa *soft box* jika berada di studio. *Available light* pada dasarnya adalah segala cahaya yang tersedia apa adanya di lokasi baik berupa lampu jalan, cahaya matahari dan sebagainya.

2. *Classical Lighting*

*Classical lighting* sering digunakan pada film-film *noir*. Pencahayaan ini dominan menggunakan pencahayaan yang keras (*hard light*). Tujuannya tidak hanya untuk menerangi aktor, tetapi untuk menghidupkan suasana di sekitarnya seperti perabotan dan sebagainya. Walaupun metode ini tetap digunakan, tetapi ada beberapa kasus di mana cahaya yang menerangi aktor berupa *soft light*.

### 3. *Cahaya Jendela*

Dalam beberapa kasus, pencahayaan dari jendela dianggap lebih natural. Selain itu secara teknis, metode ini sangat sederhana karena tidak menggunakan banyak kabel.

### 4. *Practical dan Motivated Light*

*Practical light* merupakan lampu atau benda yang mampu menerangi sesuatu dan memiliki fungsi dalam *frame*. Sedangkan *motivated light* seolah-olah sumber cahayanya berasal dari *practical*, tetapi sebenarnya dibutuhkan lampu tambahan untuk meneranginya.

#### 2.1.2. *Frame Rates*

Menurut Brown (2016) film umumnya menggunakan 24 fps sejak tahun 1929. Tetapi di Eropa standar yang digunakan adalah 25 fps karena sistem kelistrikannya bekerja pada 50 Hz (hlm. 145). Menurut Hall (2015) supaya pergerakan gambar di mana film itu ditampilkan tampak normal, maka direkomendasikan untuk menyamakan *frame rate* pada saat pengambilan gambar dan di mana film itu diproyeksikan. Misalnya ketika *frame rate* diambil lebih tinggi dari 24 atau 25 fps nantinya dapat diperlambat, sedangkan jika lebih rendah dipercepat. Menurut Wheeler (2005) jika *frame rate* tidak disesuaikan dengan saat pengambilan gambar dan proyeksinya akan menyebabkan keanehan di mana tidak nyaman itu dilihat (hlm.38).

### 2.1.3. Komposisi

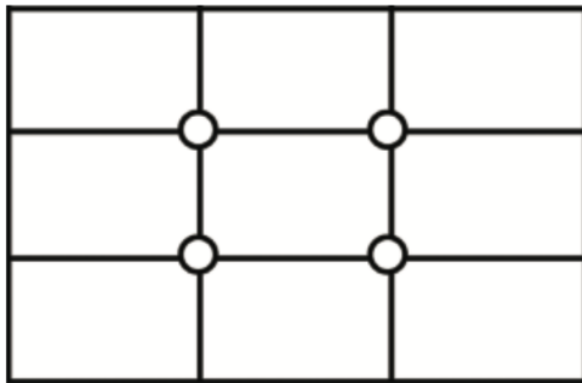
Menurut Hall (2015) Komposisi dibutuhkan untuk mengarahkan mata penonton pada bagian *frame* tertentu yang ingin disampaikan melalui elemen-elemen bergambar di dalamnya. Ia juga menambahkan, untuk menghasilkan komposisi yang terbaik, sinematografer harus mempertimbangkan elemen keseluruhan seperti ruang gerak aktor supaya secara pencahayaan dan sudut pengambilan gambar tepat (hlm. 143). Brown (2016) berpendapat untuk menciptakan komposisi yang mampu mengorganisir pikiran penonton, dapat dilakukan dengan cara mempertegas ukuran, bentuk, urutan, pola, hierarki, resonansi dan ketidaksesuaian secara *framing* (hlm.14). Ia juga menambahkan bahwa adanya *frame* di dalam *frame*, dapat berfungsi sebagai pemberi perhatian lebih pada elemen cerita.

Menurut Rissler (2014) komposisi yang tidak seimbang atau asimetris dapat memberi informasi lebih adanya arti penting tambahan (hlm. 90). Menurut Brown (2016), komposisi yang seimbang dan tidak seimbang dapat menimbulkan kesan ketegangan visual, adanya emosi (hlm. 16). Menurut Mercado (2010), komposisi yang tepat tidak semata-mata didukung oleh elemen visual, tetapi disesuaikan dengan konteks penerapannya (hlm. 3). Ia juga menambahkan, dalam menentukan sebuah komposisi harus ada sesuatu yang mendominasi dalam *frame*, supaya penonton dapat memahami lebih dalam.

Kompresi ruangan juga sangat berpengaruh pada komposisi, hal tersebut berkaitan dengan penggunaan lensa. Semakin sempit ruangan yang disebabkan oleh kompresi lensa tele, maka akan memberikan efek objek yang semakin dekat. Hal tersebut mempengaruhi penataan komposisi secara keseluruhan (Brown, 2016).



Hall (2015) menjelaskan adanya konvensi atau aturan dalam menyusun sebuah komposisi yaitu *rule of third*. Ia menekankan bahwa aturan ini sebaiknya tidak dijadikan acuan tetapi sebuah pertimbangan dalam menentukan komposisi. *Rule of third* digunakan untuk merancang sebuah komposisi yang seimbang (hlm. 147).



Gambar 2.1. *Rule of third*  
(Brown, 2016)

Ia juga menambahkan, ada beberapa elemen yang harus dipertimbangkan untuk memastikan agar *framing* yang disusun seimbang, yaitu:

1. Garis

Sebuah garis dapat menuntun mata penonton untuk fokus terhadap titik poin yang ingin ditekankan pada *frame*. Elemen yang mampu membentuk garis ini bermacam-macam, dapat menggunakan garis yang dibentuk oleh pepohonan dan sebagainya.

## 2. *Sudut Pandang (Viewpoint)*

Sudut pengambilan gambar sangat penting untuk menambahkan efek dramatis pada gambar. Untuk mendapatkan komposisi yang lebih baik, dianjurkan untuk menempatkan kamera lebih tinggi atau rendah dibandingkan objek.

## 3. *Latar Belakang (Background)*

Latar belakang atau *background* dapat mengecoh fokus penonton terhadap objek utama. Misalnya jika latar belakang memiliki tingkat ketajaman yang sama dengan objek, kedua elemen tersebut seakan-akan menyatu.

## 4. *Framing*

Untuk menciptakan kesan kedalaman (*depth*) dan jarak antara *background* dan *foreground*, *director of photography* dapat menambahkan beberapa elemen yang memungkinkan sebagai pembanding ukuran seperti benda atau apa pun. Pembanding ukuran ini dapat memberikan penonton gambaran seberapa besar dan jauh objek tersebut.

## 5. *Headroom*

*Headroom* memberikan ruang antara kepala subjek dan garis horizontal paling atas *frame*. Jarak ruang tersebut jika terlalu luas akan menimbulkan kesan yang tidak nyaman pada penonton ketika melihat posisi subjek. Namun, *headroom* tetap disesuaikan dengan tipe *shot*.

Thompson dan Bowen (2009) menambahkan bahwa *looking room* diperlukan agar *frame* menjadi seimbang. *Looking room* adalah sebuah ruang kosong pada *frame* atau biasanya disebut dengan *negative space*, biasanya ada informasi yang ingin disampaikan seperti terdapat lawan bicara atau sesuatu yang sedang dilihat oleh karakter (hlm. 28). *Looking room* seorang karakter menghadap pada ruang kosong tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 2.2. *Looking room*

(Thompson & Bowen, 2009)

Menurut Thompson dan Bowen (2009), untuk menambah kesan kedalaman pada suatu *frame* dapat menerapkan tiga elemen di bawah ini:

1. *Foreground*

*Foreground* ini adalah bagian di antara kamera dengan subjek. Peletakan objek pada *foreground* ini bukan semata-mata untuk memperindah *frame*, tetapi harus memiliki tujuan yang dapat mendukung cerita. Hal yang perlu diperhatikan adalah jangan sampai sebuah *foreground* merusak fokus penonton pada subjek utama.

## 2. *Middle Ground*

Di *middle ground* ini, sebagian besar atau keseluruhan adegan berlangsung. Subjek biasanya diposisikan pada zona ini. *Middle ground* dapat diaplikasikan lebih muda pada tipe *long shot* atau *medium long shot*.

## 3. *Background*

*Background* berada pada posisi paling belakang setelah *foreground* dan *middle ground*. Segala adegan yang terjadi pada zona ini tidak boleh mengecoh perhatian penonton pada fokus utama di *middle ground* (hlm. 66).

### 2.1.4. *Angle*

Thompson dan Bowen (2009) berpendapat bahwa posisi peletakan kamera sangat penting untuk memberikan informasi kepada penonton secara detail dan mendalam mengenai sebuah *scene* (hlm. 33). Menurut Brown (2016), ada empat jenis *angle* kamera yaitu:

#### 1. *Eye Level*

*Angle* seperti ini sering digunakan untuk adegan-adegan dialog antara dua karakter atau lebih. Penggunaan *eye level* biasanya mengajak penonton untuk masuk ke dalam lingkup sebuah adegan.

#### 2. *High Angle*

*High angle* memberikan kesan mendominasi pada subjek, sehingga posisi kamera berada di atas mata manusia. *Angle* ini juga memberikan informasi letak suatu subjek dan ketinggiannya pula. *High angle* yang sangat tinggi memiliki sebutan lain yaitu *a god's eye shot*. Thompson dan Bowen (2009) menambahkan bahwa *angle* ini secara tidak langsung menunjukkan lawan si

karakter merupakan seseorang atau sesuatu yang kedudukannya lebih tinggi pada konteks film tersebut.

### 3. *Low Angle*

Jika aktor yang menjadi subjek pada *angle* ini, maka akan memberi kesan bahwa karakter tersebut memiliki kekuatan lebih. *Angle* juga memiliki efek subjektif pada subjek. *Low angle* yang sangat berlebihan dinamakan *dog's eye view*.

### 4. *Dutch Tilt*

*Dutch tilt* atau *dutch angle* biasanya digunakan untuk menciptakan ketegangan sehingga menimbulkan kecemasan penonton terhadap karakter. Menurut Hall (2015), *dutch angle* adalah sebuah teknik di mana posisi kamera secara vertikal diputar ke arah kanan atau kiri (hlm. 198). Contohnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3. *Dutch Tilt*  
(Brown, 2016)

### 2.1.5 Tipe *Shot*

Menurut Brown (2016) tipe *shot* adalah salah satu aspek visual yang sangat penting dalam merangkai sebuah adegan. Ia juga berpendapat bahwa dalam menentukan

tipe *shot*, harus mempertimbangkan elemen apa saja yang akan ditampilkan (hlm. 60). Thompson dan Bowen (2009) mengungkapkan ada sembilan jenis tipe *shot* yaitu:

1. *Extreme Long Shot*

*Shot* ini sering disebut dengan *very wide shot*. *Shot* ini sering diaplikasikan pada lokasi di luar ruangan, biasanya untuk memberikan informasi tentang *setting* lingkungan di sekitar adegan pada film. *Extreme long shot* berfungsi untuk *establish shot* yang sering digunakan pada awal pembuka film.

2. *Very Long Shot*

*Shot* ini masih memberi informasi tentang lingkungan sekitar adegan pada film, namun lebih detail di mana aktor mulai terlihat. *Very long shot* berfungsi untuk menunjukkan tempat, waktu dan sedikit detail karakter.

3. *Long shot / Wide shot*

Tipe *shot* ini mulai terlihat dengan jelas ujung kepala hingga kaki aktor serta lingkungan di sekitarnya masih tampak.

4. *Medium Long Shot*

Figur aktor dalam *shot* ini mulai menonjol serta ekspresinya. Visual *shot* ini dari kepala aktor hingga bagian lutut saja. *Shot* ini lebih dominan untuk memberi informasi tentang karakter dibanding tempat dan waktu.

5. *Medium Shot*

*Medium shot* sering disebut *shot* “pinggang”. Pergerakan subjek atau aktor menjadi sesuatu yang perlu diperhatikan karena *shot* ini memungkinkan frame

terlihat lebih padat. Menurut Brown (2016), *hot* ini lebih memberikan detail pakaian aktor dan ekspresi yang lebih terlihat (hlm. 63).

6. *Medium Close Up*

*Shot* ini memotong tepat di bagian siku tangan karakter, sehingga ekspresi, *make up* serta segala elemen di wajah lebih detail. *Medium close up* sering digunakan untuk memperlihatkan emosi karakter, sehingga lingkungan di sekitar karakter sedikit kurang diperhitungkan.

7. *Close Up*

Pada *shot* ini, detail wajah sangat terlihat sehingga emosi karakter yang disampaikan lewat mata, hidung, dan kerut wajah akan sangat dominan.

8. *Big Close Up*

*Big close up* lebih menonjolkan emosi karakter tentang apa yang sedang mereka rasakan seperti bahagia, sedih, amarah dan sebagainya. Pergerakan kamera masih bisa ditoleransi pada *shot* ini.

9. *Extreme Close Up*

*Shot* ini tidak memberi informasi kepada penonton di mana *setting* sebuah adegan. Penonton hanya diberikan informasi mengenai detail bagian tubuh tertentu melalui *shot* ini. *Shot* ini lebih dominan digunakan pada film-film dokumenter, penelitian ilmiah, dan sebagainya.

Brown (2016) menambahkan *two shot* adalah salah satu pilihan *shot* yang sering digunakan untuk kebutuhan *story telling* di mana adanya interaksi antara dua karakter yang ditempatkan pada satu *frame* secara bersamaan dengan posisi simetris ataupun tidak (hlm. 63).

### 2.1.6. 180 Degree Rule

Menurut Brown (2016), selalu ada garis imajiner antara dua karakter dalam satu *frame*, garis tersebut sering disebut dengan *action axis* atau *action line* (hlm. 79). Ia menambahkan bahwa, posisi kamera harus tetap pada satu sisi, sehingga jika terjadi pergantian *focal length* pada lensa dan posisi tidak menyebabkan karakter seolah-olah berada di tempat yang berlawanan. Hall (2015) memberi contoh penggunaan aturan 180 derajat pada adegan wawancara atau *interview* antara dua karakter, ketika orang pertama berada di kiri *frame* maka lawan biasanya harus berada di kanan (hlm. 175). Ia menambahkan untuk mengaplikasikan aturan ini, caranya cukup sederhana yaitu membayangkan seutas tali berada di antara dua karakter dan posisi kamera dianjurkan tidak melewati batasan tersebut (hlm. 176).



Gambar 2.4. *The Line*  
(Brown, 2016)

Brown (2016), menambahkan bahwa ada beberapa pengecualian untuk aturan 180 derajat. Pertama, ketika posisi subjek berpindah dan sengaja



diperlihatkan, kedua adanya perpindahan pergerakan kamera, dan *cut away* pada suatu objek lalu kembali pada adegan dengan *line* yang berbeda, serta jika ada pergerakan maka dapat dipotong pada *neutral axis shot* (hlm. 80). Thompson dan Bowen (2009) menambahkan untuk melewati garis imajiner, setidaknya penonton harus diperlihatkan *wide shot* terlebih dahulu untuk memperkenalkan relasi spasial ruangan. Aturan ini juga berlaku untuk *shot* dua karakter dengan *angle over-the-shoulder*, tujuannya untuk menciptakan relasi spasial pada adegan tersebut (hlm. 109). Ia juga menambahkan, aturan 45 derajat dapat digunakan dalam lingkup 180 derajat.

#### **2.1.7. Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)**

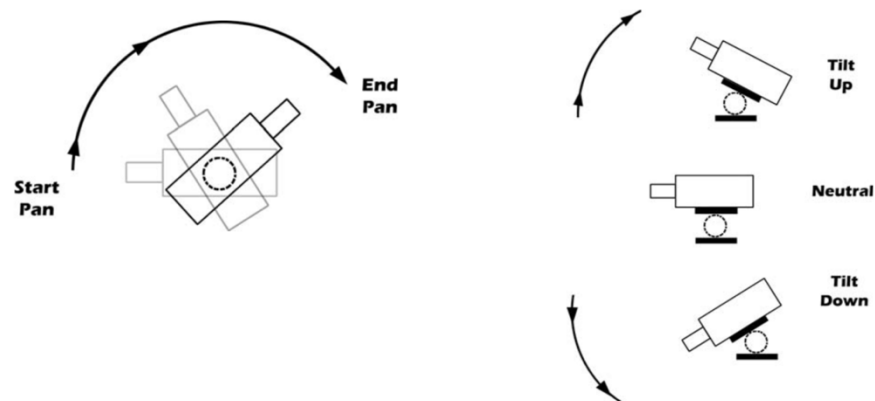
Menurut Thompson dan Bowen (2009), pergerakan kamera tidak hanya mengenai teknis tetapi tetap bergantung pada konsep kreatif apa yang ingin diterapkan. Mereka juga menambahkan bahwa banyak cara yang dapat dilakukan untuk menerapkan pergerakan kamera, yaitu:

##### **1. *Handheld***

*Shot* dengan pergerakan kamera *handheld* bukan semata-mata karena kekurangan peralatan yang memadai, tetapi harus berdasarkan motivasi yang jelas untuk mendukung cerita. Pergerakan kamera ini menciptakan kesan sudut pandang subjektif sehingga penonton diajak untuk lebih dekat terhadap suatu adegan.

## 2. *Pan & Tilt*

Pergerakan kamera *pan & tilt* ini memiliki arah horizontal dan vertikal. Seberapa cepat pergerakan kamera ini juga mempengaruhi informasi yang penonton akan tangkap. *Pan & tilt* merangsang mata manusia untuk diarahkan pada *point of interest* selanjutnya.



Gambar 2.5. *Pan & tilt*  
(Thompson & Bowen, 2009)

Menurut Brown (2016), pergerakan kamera dapat menambah kedalaman makna suatu adegan dan memberikan efek emosional seperti kegembiraan, kesedihan, ancaman, dan sebagainya (hlm. 303). Ia juga menambahkan beberapa pergerakan kamera lainnya seperti:

## 3. *Move In / Move Out*

Secara teknis pergerakan kamera ini memungkinkan kamera untuk mendekati atau menjauhi sebuah objek dengan bantuan *dolly grip*. Penggunaan dari

pergerakan kamera ini selain dapat menambah efek dramatik yaitu untuk mengarahkan perhatian penonton pada sesuatu tertentu yang berada di *frame*.

#### 4. *Zoom*

Pada dasarnya pergerakan kamera ini terdapat pada perubahan optik *focal length* yang menggerakkan *framing*, sedangkan posisi kamera tidak bergerak.

Sikov (2010) berpendapat bahwa pergerakan kamera dapat menjadi elemen yang kuat untuk mengungkapkan sesuatu, tetapi harus didasari dengan motivasi yang jelas terhadap karakter (hlm. 26). Ia menambahkan bahwa pergerakan kamera merupakan salah satu kekayaan ekspresi yang dapat menjadi ciri khas seorang sutradara.

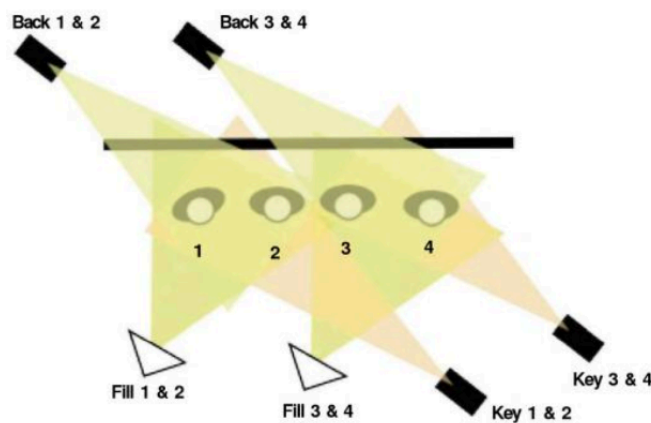
### 2.2. Televisi

Menurut Maburi (2018) ada empat fungsi siaran televisi yaitu informasi, hiburan, pendidikan dan kontrol masyarakat (hlm. 12). Ia juga menambahkan bahwa era televisi digital sekarang memiliki resolusi tinggi atau *high definition television* (HDTV) dengan format 16:9. Hal tersebut mempengaruhi secara warna, kontur, dan *depth of field* yang lebih luas daripada format *standart definition* (SD) 4:3 (hlm. 17). Menurut Bowen dan Thompson (2009), ada beberapa alasan bahwa televisi dari tahun ke tahun mengalami perubahan aspek rasio dari *standart definition* (SD) yang rata-rata 1.33:1 beralih ke format HDTV. Salah satu alasannya karena beberapa program seperti hiburan memiliki ukuran *frame* yang lebih lebar sehingga televisi harus mampu menyesuaikan perkembangan zaman (hlm.7). Wheeler (2006)

mengatakan bahwa aspek rasio 16:9 dapat menaikkan kualitas sebuah gambar dan secara komposisi lebih nyaman untuk dilihat (hlm. 192).

### 2.2.1. Tata Cahaya Televisi

Menurut Millerson dan Owens (2009) secara teknis kamera televisi tidak dapat menghasilkan *tonal contrast* sebaik kamera film, di mana jika pencahayaan dibuat sangat kontras, maka detail bagian paling gelap dan terang akan hilang. Pencahayaan beberapa orang (*group shot*) prinsipnya tetap menggunakan *three point lighting* tetapi yang perlu diperhatikan adalah pergerakan setiap subjek. Contohnya adalah dalam satu set dapat memungkinkan untuk menerapkan beberapa rangkaian *three point lighting* seperti gambar berikut:



Gambar 2.6. Beberapa rangkaian *three point lighting*  
(Millerson & Owens, 2009)

### 2.2.2. Aspek Rasio

Menurut Hall (2015), aspek rasio pada suatu *frame* adalah hubungan antara ukuran panjang dan lebar, sehingga tidak mempengaruhi dimensi (hlm. 230). Ia juga berpendapat bahwa aspek rasio yang sering digunakan paling umum saat ini adalah

4:3 untuk televisi, 3:2 untuk DSLR, dan 16:9 untuk format *widescreen*. Brown (2016), berpendapat bahwa format *widescreen* sendiri biasanya mengompres atau menekan gambar menjadi 35mm film sehingga aspek rasio dalam proyeksi umumnya 2,35:1. Wheeler (2005) berpendapat bahwa aspek rasio anamorfik 2,35:1 ini adalah hasil dari sebuah sistem *Cinema Scope* yang awalnya hanya 2:1 dan dikurangi ukurannya seiring dengan perkembangan sinema (hlm. 180).

Menurut Jacobson (2010) penting untuk mengetahui di mana sebuah film akan didistribusikan karena hal tersebut berpengaruh pada pemilihan aspek rasio (hlm. 13). Menurut Sikov (2010) pemilihan aspek rasio yang tepat dapat mempengaruhi sebuah *shot* secara naratif. Ia memberikan contoh melalui gambar berikut:



Gambar 2.7. Aspek rasio 4:3 dan 2,35:1  
(Sikov, 2010)

Pada gambar di atas menunjukkan seorang wanita yang terlihat ketakutan tetapi penonton tidak diberi informasi lebih apa yang sedang dia lihat. Aspek rasio 1,33:1 tersebut tidak dapat memperlihatkan apa yang wanita lihat dalam satu *frame*, berbeda dengan aspek rasio 2,40:1 yang menampilkan kedua subjek secara bersama sehingga menambah ketegangan emosional secara naratif (hlm.42). Menurut Stump (2014) salah satu cara untuk melakukan penyesuaian antar aspek rasio dapat digunakan *letterbox* atau *pillarbox* untuk memotong bagian yang tidak diperlukan pada sistem tampilan sehingga lebih efektif. Contoh pengaplikasian tersebut adalah sebagai berikut:





Gambar 2.8. Penyesuaian Aspek Rasio  
(Stump, 2010)

Bowen dan Thompson (2009) membandingkan beberapa format aspek rasio berdasarkan dari perkembangan sejarahnya:



Gambar 2.9. Beberapa Format Aspek Rasio  
(Stump, 2010)

### 2.2.3. *Multi Camera*

Menurut Yusanto (2017), *multi camera* adalah sebuah teknik yang digunakan saat proses produksi dengan prinsip menangkap beberapa sudut berbeda secara bersamaan. Biasanya teknik *multi camera* ini digunakan dengan media televisi pada program-program seperti *talkshow*, *game show*, *variety show*, dan sebagainya (hlm.3). Ward (2000) berpendapat bahwa *multi camera* sebaiknya menggunakan tipe *shot* yang berbeda pada setiap sudut pengambilan gambar, misalnya jika adegan *interview* yang cukup lama setidaknya harus ada *over the shoulder*, *two shot*, *single shot*, dan *group shot*.

Menurut Jacobson (2010) berdasarkan kutipan dari Ted Rich, penempatan kamera pada sistem *multi camera* dapat dibagi menjadi kamera A, B, C dan D. Seluruh penempatan kamera tersebut berada di sepanjang depan *stage* dari kiri sampai kanan, biasanya kamera B diletakan di tengah sebagai master, A *close-up* dan C menyesuaikan tipe *shot* yang diperlukan. Kamera D hanya dibutuhkan untuk cadangan sehingga terkadang kurang terlalu dibutuhkan (hlm. 288). Menurut Brown (2008) *multi camera* sangat berpengaruh pada tata cahaya untuk menerangi *frame* yang diambil dari semua sudut posisi masing-masing kamera (hlm. 94).

Ward (2003) berpendapat bahwa hal mendasar yang membedakan *multi camera* dengan *single camera* adalah sebagai berikut:

1. *Camera person* harus berkomunikasi dengan baik satu sama lain, bahkan jika memungkinkan eksposur masing-masing kamera harus selalu dikontrol agar intensitas cahaya yang dihasilkan sama.



2. Masing–masing *shot* tidak boleh ada yang serupa, selain menghindari duplikasi juga memudahkan *cutting point* (hlm. 244).

### **2.3. Sudut Pandang Naratif**

Menurut Ida (2014), metode analisis naratif digunakan sebagai pemahaman untuk mengetahui struktur jalan cerita. Ia juga menambahkan bahwa naratif dalam film diperlukan untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan oleh pembuatnya, sekaligus berisi tentang urutan kejadian-kejadian di dalamnya (hlm. 147). Menurut Vineyard (2008), sudut pandang adalah bagaimana cara seseorang dalam melihat sesuatu. Seorang *filmmaker* memiliki cara tersendiri untuk mengarahkan sudut pandang atau perspektif penonton dengan pengalaman subjektif terhadap karakter (hlm. 61). Menurut Hall (2015) *angle* dapat merepresentasikan tiga kategori perspektif yaitu objektif, subjektif dan *point of view*. Vineyard (2008) menambahkan bahwa POV dapat digunakan untuk menambah emosi penonton terhadap apa yang dirasakan karakter (hlm. 62).

Sudut pandang objektif tidak membawa penonton terlibat dalam suatu adegan, di sini penonton hanya menyaksikan apa yang sedang terjadi. Sudut pandang subjektif berusaha mengajak penonton untuk terlibat dalam suatu adegan, seolah-olah penonton merasakan apa yang sedang dialami aktor tersebut. Menurut Brown (2016) ada beberapa cara untuk mengarahkan penonton pada sudut pandang subjektif. Pertama adalah memberi informasi pada penonton sudut pandang karakter siapa. Kedua menunjukkan pergerakan anggota tubuh karakter tersebut, sesederhana menoleh ke belakang dan sebagainya untuk memberi informasi bahwa

*shot* berikutnya adalah sesuatu yang sedang ia lihat. Ketiga, barulah *shot* apa yang sedang karakter lihat, dengan demikian tidak menimbulkan *shot* yang membingungkan (hlm. 95). *Point of view* adalah sudut pandang di mana penonton menjadi mata karakter dalam sebuah adegan (hlm. 196).

Haven (2000) membagi beberapa jenis sudut pandang atau perspektif berdasarkan bagaimana cerita dipandang dari sudut pandang tertentu, di antaranya adalah:

1. *Omniscient Perspective*

Sudut pandang ini menempatkan narator atau *storyteller* serba mengetahui tentang pikiran dan perasaan karakter.

2. *Third Person*

*Storyteller* bertindak sebagai narator dan hanya menginformasikan apa yang sedang karakter lihat, dengar maupun pikiran. Sudut pandang ini membatasi fleksibilitas *storyteller* dalam menyampaikan karakter lebih dalam.

3. *First Person*

Sudut pandang ini menempatkan perspektif *storyteller* sebagai karakter, segalanya disampaikan melalui pandangan, kepercayaan, interpretasi dan pikiran dalam karakter.

Haven (2000) juga berpendapat bahwa untuk menambah ketegangan dan ketertarikan penonton, perlu dilakukan perubahan sudut pandang di tengah cerita

berlangsung, contohnya dengan penggunaan *third person*. Menurut Crook (1999), sudut pandang seseorang yang menikmati sebuah cerita atau pendengar, baik *first person* atau *third person* dapat memunculkan potensi dramatik ironi baik secara tersirat maupun sub teks. Coats (2018) berpendapat bahwa beberapa jenis *third person narration* antara lain sudut pandang mata Tuhan (*God's eye*) atau *omniscient* dapat membantu penonton mengetahui secara keseluruhan jalan cerita. Sudut pandang *third person omniscient* ini dapat memanipulasi sebuah dramatik ironi karena penonton dan penulis lebih mengetahui segalanya dibanding karakter (hlm. 197). Ia menambahkan bahwa setiap penulis memutuskan sudut pandang naratif yang dipilih dengan pertimbangan ideologis perspektif karakter lalu menempatkannya pada situasi, bahasa, penampilan karakter, serta adegan. Oleh karena itu, penonton dapat memiliki perasaan untuk menilai karakter tersebut baik positif maupun negatif (hlm. 183). Sudut pandang *third person* sifatnya juga bisa terbatas pada satu orang karakter. Teknik *focalizing* yaitu dari sudut pandang mana suatu cerita tersebut diceritakan sangat penting, terjadinya *focalizing* ini salah satunya untuk mencapai efek tertentu yang dihasilkan dari masing-masing sudut pandang. Latar belakang *focalizing* pada seorang karakter tertentu dimaksudkan untuk mempengaruhi sikapnya dalam ideologi, emosi, dan identifikasi yang spesifik.

Lara dan Pablos (2017) berpendapat bahwa *omniscient point of view* dapat dikategorikan lagi menjadi *limited* atau *selective omniscient*, di mana penulis mencoba untuk mengungkapkan pikiran dan pendapat yang sedang dialami karakter tertentu sehingga kedudukannya sejajar dengan penulis (hlm. 379). Selain itu, sudut

pandang tersebut memberikan informasi tentang *setting* latar karakter berada. Griffith (2011) membagi beberapa *point of view* atau sudut pandang menjadi beberapa jenis dan istilah, sebagai berikut:

1. *Third person omniscient point of view*

Pada sudut pandang ini narator atau penulis mengetahui segala yang ada di pikiran karakter, emosi, tindakan dan sebagainya.

2. *Third person limited point of view*

Pada dasarnya sudut pandang ini mengacu kurang lebih serupa dengan *omniscient*, tetapi penulis terbatas pada pikiran karakter.

3. *Third person objective (dramatic) point of view*

Sudut pandang ini memberi informasi pada penonton tentang latar tempat, waktu, kejadian, dan beberapa pengetahuan yang dimiliki karakter, tetapi penulis tidak mengetahui pikiran karakter. Penonton secara objektif memahami karakter melalui tingkah lakunya, cara berinteraksi dan beberapa karakter lain menilainya.

4. *First person point of view*

Cerita dibawakan melalui sudut pandang karakter, biasanya dalam penulisan narasi menggunakan kata ganti “saya”.

## 5. *Multiple point of view*

Penulis menggunakan beberapa sudut pandang sekaligus, misalnya *omniscient* dan *first person* dan lain sebagainya. Sudut pandang ini berusaha untuk mengembangkan seorang karakter serta menunjukkan bahwa persepsi manusia terbatas sehingga diperlukan sudut pandang yang lebih dari satu.

### 2.4. Video Vertikal

Menurut Hetrick (2018) video vertikal mulai populer karena perkembangan teknologi di mana masyarakat terbiasa menggenggam *handphone* dengan posisi vertikal. Menurut Ahmad (2018) penggunaan *handphone* dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi cara masyarakat dalam menikmati sebuah hiburan. Menurut Ryan (2017) pengalaman sensoris yang diberikan oleh suatu bentuk fisik produk misalnya desain *smartphone* mengharuskan penggunaanya untuk secara tidak langsung berorientasi dalam posisi vertikal karena perangkat tersebut dirancang untuk dipegang dengan satu tangan (hlm. 11). Ia juga menambahkan bahwa orientasi pengambilan gambar menggunakan *smartphone* adalah bentuk penerapan sebuah fitur yang dapat menghasilkan kepuasan tertentu pada penggunaanya. Perkembangan fitur tersebut juga didukung dengan beberapa aplikasi video seperti *Instagram*, *Vine*, *Snapchat* yang memiliki orientasi layar vertikal pada penggunaanya (hlm. 13).

Menurut Growrev.com (2019) vertikal video cukup efektif untuk menarik perhatian dalam pemasaran, berdasarkan temuan yang dilakukan pada salah satu *platform* penyedia jasa layanan video yaitu Wibbitz ditemukan bahwa jumlah

penggunanya naik 130%. Menurut Canella (2017) video vertikal yang direkam melalui ponsel jelas membatasi fungsi profesional sebuah kamera serta estetika, biasanya hal yang paling diutamakan adalah konten (hlm. 12).

Menurut Schleser dan Berry (2018), pada tahun 2015 beberapa sosial media mulai mengoptimalkan penggunaan vertikal video sebagai sarana hiburan dan menyebutnya sebagai “*stories*”, “*discover*”, “*live stories*”. Hal tersebut didukung dengan beberapa konten yang sengaja disesuaikan dengan orientasi penggunaan telepon genggam secara vertikal dibandingkan mengikuti kaidah estetika secara horizontal. Seiring dengan perkembangan teknologi non profesional di bidang film, vertikal video mengiring beberapa produsen atau perusahaan untuk memanfaatkannya sebagai alternatif yang efektif untuk berinteraksi dengan publik. Vertikal video dalam aplikasi sosial media *Snapchat* memiliki beberapa keunggulan seperti pengaplikasian teks, *jump-cut* edit, gambar statis yang dipadukan dengan gambar bergerak, dan sebagainya (hlm. 155).

#### **2.4.1. Teori *Uses & Gratifications* (Kepuasan dan Kegunaan)**

Menurut Nurhadi (2017), setiap orang memiliki peran masing-masing dalam situasi sosial yang menimbulkan sebuah komunikasi. Komunikasi tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah konsep pada setiap individu (hlm.2). Ia juga menambahkan, di antara delapan fungsi dari komunikasi adalah sebagai hiburan, kesenangan, dan sebagainya. Menurut Suprpto (2009), pendekatan teori komunikasi *uses & gratification* ini lebih ke arah peran media pada masyarakat di mana kepuasan dapat timbul dari kebutuhan masyarakat terhadap suatu media yang terpenuhi.

Potter (2012) berpendapat bahwa teori ini berkaitan dengan dua asumsi yaitu ketika individu secara aktif dan sadar memilih media dan pesan. Kedua, ketika individu menikmati media dengan tujuan tidak sekedar untuk mengetahui informasi, tetapi untuk hiburan yang secara tidak langsung memuaskan keinginannya (hlm. 75). Ia juga menambahkan bahwa peran aktif dari penonton sangat mempengaruhi peran dari media itu sendiri, contohnya adalah penonton ingin selalu berperan aktif dan ingin terlibat terhadap konten yang mereka nikmati (hlm. 75). Sosial media memberi kebebasan khalayak untuk mengakses dan memilih konten-konten yang menurut mereka menarik dan juga memberi kepuasan tersendiri. Mereka tentu memiliki alasan tersendiri mengapa sebuah konten dianggap mampu memenuhi kebutuhan batin mereka (Musa, Azmi, Isamail, 2016).

#### **2.4.2. Voyeurism**

Menurut Palmer, Pettey, dan Sanders (2017), *voyeurism* merupakan kepuasan seksual yang didapat melalui kenikmatan dalam menonton atau melihat seseorang sebagai objek (hlm. 153). Menurut Duff (2018), seorang *voyeur* dapat memuaskan keinginannya dengan memusatkan perhatiannya terhadap orang lain dengan berbagai cara, salah satunya adalah menonton *reality show* di televisi dan melalui majalah-majalah selebritas (hlm 3). Ia juga mengutip dari pernyataan Landau dan Freeman-Longo bahwa korban dari *voyeurism* sendiri sering tidak menyadari akan perilaku para *voyeur*, dan mengakibatkan adanya laporan di media sehingga muncul situasi di mana privasi korban mulai diganggu (hlm. 20). Menurut Aprianti (2014), budaya menonton TV memicu terjadinya *voyeurism* di mana kebiasaan rasa ingin tahu untuk “mengintip” privasi seseorang telah menjadi konsumsi visual (hlm.

208). Ia juga menambahkan bahwa indikator *vouyerism* semakin bertambah akibat dari tayangan seperti gosip di televisi yang semakin bertambah setiap tahunnya di Indonesia (hlm. 210).

McCan, Pedneault, Sthor, dan Hemmens (2017) berpendapat bahwa dengan berkembangnya teknologi fotografi dan videografi dapat meningkatkan potensi para *voyeur* untuk mendapatkan foto atau video bagian badan tertentu seseorang di tempat umum (hlm.2). Mereka juga mengutip pendapat Anderson bahwa 68% orang di Amerika mempunyai *smartphone* yang memudahkan mereka untuk mengambil gambar di tempat umum lalu mempublikasinya pada sosial media (hlm.3). Bayley (2009) membahas salah satu film Hitchcock berjudul *Rear Window* pada tahun 1954 di mana *voyeurism* diterapkan pada filmnya dengan cara seolah-olah kamera disimbolkan sebagai mata predator dari karakter Jeffries yang sedang mengintip karakter wanita yang berada di seberang apartemennya (hlm. 551).

## **2.5. Analisis Skenario**

Menurut Buckland (2015) sebuah narasi terdiri dari beberapa rangkaian kejadian yang masing-masing memiliki sebab dan akibat (hlm. 32). Menurut Lancaster (2019) untuk menganalisis sebuah skenario pada setiap *scene* dibutuhkan kemampuan menginterpretasi emosi apa yang ingin disampaikan serta sub teksnya (hlm. xvii). Analisis karakter dapat dilakukan melalui dialog-dialog karakter serta kebiasaan yang dilakukannya (hlm. 8). Menurut Hurbis-Cherrier dan Rabiger (2013) konflik yang dialami karakter dapat dianalisis secara objektif melalui apa yang mereka butuh dan inginkan (hlm.36).



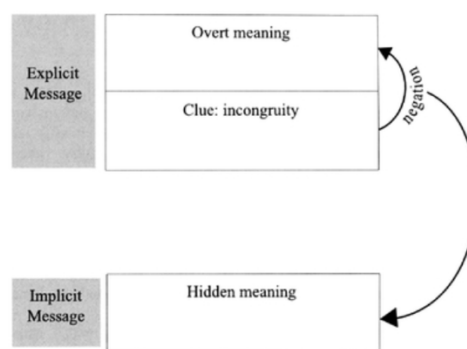
### 2.5.1. Dramatik Ironi

Menurut Colebrok seperti yang dikutip oleh Watson (2011), menyatakan bahwa ironi adalah sesuatu yang sulit untuk diartikan dengan beberapa bentuknya seperti dramatik, verbal, dan secara situasi. Ia menambahkan bahwa ironi berbicara tentang kekontrasan dan memberikan efek jukstaposisi (hlm. 140). Menurut Pexman dan Zevaigzne seperti yang dikutip oleh Pexman, Whalen dan Green (2010), kontras yang sangat kuat diperlukan untuk memahami sebuah ironi sehingga karakter dari seseorang yang menyampaikannya juga dapat dipahami (hlm. 238). Sheinberg (2016) berpendapat bahwa ironi dapat menghasilkan sesuatu yang sifatnya satir dan sebagai alat untuk menyindir (hlm. 92).

Dramatik ironi merujuk pada kekontrasan di mana, pada kasus tertentu karakter tidak mengetahui kebenaran yang sesungguhnya dan berada pada situasi yang sebaliknya. Ironi ini dapat direalisasikan melalui karakterisasi, *setting*, *tone*, dan kosmik (Bogs, Petrie, 2008). Ironi dapat digunakan untuk menyampaikan segala hal secara kontras dengan tujuan tertentu seperti kritik, humor, dan pada situasi negatif tertentu (Pexman, Whalen, Green, 2010). Menurut Macdowell (2016), dramatik ironi dapat dipahami sebagai strategi eskpresif dalam bercerita (hlm. 4). Ia juga menambahkan bahwa kapasitas dramatik ironi sangat penting ketika ekspresi ironis dalam drama dan film dibutuhkan sehingga akan menimbulkan rasa kontradiksi pada penonton saat melihat karakter pada lingkup yang tidak ia sadari (hlm. 38).

Menurut Lear (2011), ironi dengan momen-momen dramatik memberikan efek secara psikologis tergantung dari seberapa kuat dan lemahnya ironi tersebut

terjadi (hlm.21). Menurut Walsh seperti yang dikutip oleh Milner, Hawkins, Milner, (2014) telah melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak dengan usia yang sangat muda dapat memahami sebuah ironi walaupun tidak sepenuhnya. Menurut Sheinberg (2016), sebuah ironi dapat digambarkan melalui struktur berikut:



Gambar 2.10. Struktur Ironi

(sumber: Sheinberg, 2016)

Ia berpendapat bahwa ironi selalu mempunyai makna eksplisit dan implisit yang saling berkaitan, identifikasi pada ironi sendiri tidak sekedar mempertimbangkan makna sebenarnya tetapi kembali lagi terhadap konteksnya (hlm. 146).